

JULIO, A PEDRA E O MOUSE

Sueli Bortolin

Resumo

Apresenta conceitos sobre o hipertexto e também curiosidades sobre a brincadeira - amarelinha. Sugere, ainda uma análise comparativa da estrutura da obra - O Jogo da Amarelinha de Júlio Cortázar e o hipertexto. Aponta semelhança na não-linearidade da estrutura textual, na apresentação da página, nos links e nos objetos de impulso.

Palavras-Chave

Literatura Latino-americana; Hipertexto, Julio Cortázar

INTRODUÇÃO

Lemos ou escutamos um texto. O que ocorre? Em primeiro lugar, o texto é emburacado, riscado, semeado de brancos. São as palavras, os membros de frase que não captamos (no sentido perceptivo mas também intelectual do tempo). São os fragmentos de texto que não compreendemos, que não conseguimos juntar, que não reunimos aos outros, que negligenciamos. De modo que, paradoxalmente, ler, escutar, é começar a negligenciar, a desler ou desligar o texto.”(Lévy, 1996. p.35)

Ler, desler, ligar e desligar os textos de – O Jogo da Amarelinha de Júlio Cortázar, foi mais que desafiante, foi um jogo aberto uma brincadeira hipertextual, provocando na leitora um “olhar poético” sobre o hipertexto.

Publicada há 35 anos é considerada uma das obras-primas da literatura latino-americana: destaca-se não só pela profundidade temática, mas também pela estrutura dos seus textos que lidos “em saltos” possibilita ao leitor a liberdade de “ir e de vir”, como num jogo ou num hipertexto.

Obviamente, que aqui não se pretende fa-

zer uma análise literária da obra, como na narratologia que *cobre um vasto campo de pesquisa, da análise dos conteúdos narrados e dos seus princípios de organização às modalidades da narração e da construção do discurso narrativo...*” (Bettetini apud Parente, 1996, p.66)

Pretende-se apenas apresentar, dentro das várias leituras que esta obra permite, uma comparação entre a estrutura do hipertexto com a estrutura da obra - O Jogo da Amarelinha.

1 SOBRE O JOGO DA AMARELINHA

Classificado como um jogo popular, a amarelinha é também conhecida em São Paulo como academia, cademia ou avião. Existe ainda uma variedade de denominações, sendo algumas delas anotadas por Melo (1981, p.156)

amarelinha no Espírito Santo; avião, em Alagoas; amarela, noutros estados do sul; marelle, em França; la pelegrina em Porto Rico; luche ou el cajon, no Chile; golosa ou corozza, na Colômbia; rayuela ou tejo, na Argentina; reino mora, patacoja, infernáculo, coscojita ou coxcojilla, na Espanha; tejo, nas canárias; jogo do homem, jogo da mulher, da macaca, do diabo, do homem morto, do gargalo, em Portugal.

Caracteriza-se por um desenho na calçada ou no chão, contendo, em geral até 13 casas. Há uma variante da amarelinha denominado labirinto (em formato de espiral) que é composta em geral de 20 casas.

Diferente do que se imagina, não é apenas um jogo para crianças, há registro de que o mes-

mo era habitualmente jogado à beira do cais, por marinheiros e estivadores.

A estrutura do jogo é simples, porém a quantidade de adaptações existentes são incontáveis, começando pelo objeto que impulsiona a brincadeira, podendo ser um caco de vidro, um caco de telha, uma pedra chata, um pedaço de madeira ou até casca de banana.

O gráfico e a denominação do gráfico traçado na calçada, também variam de região para região. O que se percebe de universal é a obrigatoriedade de saltos num pé só e que se trata de um jogo para pequenos grupos.

A amarelinha é rígida em suas regras, e o jogador deve obedecê-las para que possa prosseguir no jogo. Perde a vez aquele que pisar na linha ou colocar os dois pés no chão, sendo substituído pelo próximo jogador.

Através deste jogo, pode-se trabalhar algumas formas de orientação de espaços, de equilíbrio e de memória dos jogadores. É um jogo seqüencial e divertido que prende os brincantes por muitas e muitas horas.

2 SOBRE O LIVRO – O JOGO DA AMARELINHA

Rayuela é o nome original do livro O Jogo da Amarelinha. Assim como quase toda obra do polêmico escritor Júlio Cortázar, ela é classificada como “ficção fantástica”. Não é a primeira obra do autor, antes dela vieram *Os Reis*, *O Bestiário*, *Final del juego*, *Las armas secretas*,

Los premios, Historias de cronopios y de Famas...

O Jogo da Amarelinha tem em sua estrutura uma característica especial, pois propõe uma leitura que foge à linearidade dos capítulos sem que estes tenham que ser lidos consecutivamente.

Na elaboração deste trabalho, utilizou-se a edição da Abril Cultural, cuja tradução é de Fernando de Castro Ferro. Desde a apresentação do livro, o leitor já vislumbra como poderá portar-se e aonde se deverá reportar em cada capítulo. Isto é facilmente observado no trecho a seguir:

é uma obra aberta – um romance que pode ser “desmontado” pelo leitor, que tem liberdade de refazer o plano de seus episódios. O autor nos fornece duas sugestões de leitura: uma descontínua, que pula sobre os capítulos (do 73 para o 1 e do 2 para o 116, por exemplo), mas passa por todos eles (são 155), e uma contínua, que segue em ordem até o capítulo 56, onde se encerra, prescindindo dos 99 capítulos restantes. Mas há infinitas outras formas de abordar o livro. O leitor poderá tentá-la – e participar da mesma aventura criadora do autor, pensando a história junto com ele. Conforme o roteiro seguido, os personagens se modificarão, pois serão vistos de outro ângulo, e as próprias situações mudarão de significado, colocadas antes ou depois de determinados acontecimentos. (Cortázar, 1985, p.7)

Essa estrutura anárquica exerceu sobre o leitor um grande fascínio, de maneira a abrir nos meios culturais e acadêmicos de diversos países destaque para a literatura latino-americana. Ain-

da hoje, o leitor que descobre essa obra não deixa de admirar a sua estrutura e se sentir motivado para entrar neste jogo, jogo este que é semelhante às brincadeiras de infância num lançar de pedras em casas previamente determinadas.

3 SOBRE O HIPERTEXTO

O prefixo hiper que cotidianamente se utiliza acoplado a algumas palavras, dá às mesmas uma amplitude em seu significado. Pode-se citar como exemplo: “o hipermercado”, “um programa hiperlegal”, “uma hipersafra de feijão”, “hiperhumano”, “hipercerebração”, “hipercar-ga”, “hiperirritado” e “hipermídia”...

Os aficcionados por moderindade, não devem deixar-se iludir pois a

idéia básica do hipertexto não é nova: organizar documentos em trechos e combiná-los conforme as necessidades de compreensão e organização. Citações, notas de rodapé, notas de margem, referências bibliográficas, quadros e ilustrações têm sido usados em obras literárias, científicas e técnicas produzidas no decorrer dos tempos... (Robredo apud Vilan Filho, 1994, p.295).

É indubitável que o computador é um grande facilitador para as áreas de Ciência da Informação e da Informática e com ele o hipertexto representa um avanço no sentido do armazenamento e recuperação da informação; portanto a tecnologia leva cada vez mais o indivíduo a perceber o hipertexto como um hiperdocumento.

Mas, afinal o que é um hipertexto? Cunha

(1994, p. 184) afirma:

no sentido geral, o termo hipertexto engloba a idéia de escrita e leitura não lineares e faz referência à memorização, organização e recuperação da informação textual mediante ligações entre palavras, frases, pedaços de um documento ou de outros documentos.

Ou seja, um nó que puxa um nó, que puxa outro nó e que por sua vez puxará outro nó. Obviamente para os que apreciam poesia, esta afirmação, sem dúvida lembrará o poema de João Cabral de Melo Neto – Tecendo a manhã:

.....
*De um que apanhe esse grito que ele
 e o lance a outro; de um outro galo
 que apanhe o grito que um galo antes
 e o lance a outro; e de outros galos
 que com muitos galos se cruzem*

(Mello Neto, 1975)

Apesar de este poema lembrar uma rede hipertextual e possibilitar análises bem interessantes, não é esta literatura a ser enfocada neste trabalho.

Aqui, a prioridade é buscar conceitos sobre o hipertexto e na atualidade não se pode fazer isto sem consultar os textos de Pierre Lévy.

Num deles Lévy (1996, p. 33) alerta:

tecnicamente, um hipertexto é um conjunto de nós ligados por conexões. Os nós podem ser palavras, páginas, imagens,

gráficos ou partes de gráficos, seqüências sonoras, documentos complexos que podem eles mesmos ser hipertextos.

Esta dimensão dada à palavra remete à origem do prefixo hiper, que vem do grego – hypér – do qual um dos significados é *além*. (Ferreira, 1986, p. 897)

Assim, a função do hipertexto é extrapolar as paredes de um texto para ir além, plugando-se a outros textos e a muitos outros textos, através de ligações chamadas de diversas formas, entre as quais: links, elos, âncoras ou botões.

Apesar da sensação de infinitude que o hipertexto pode provocar no usuário, deve-se observar que a liberdade, neste caso, torna-se aparente e relativa, visto que as trilhas a serem seguidas já estão estipuladas. Ficando o usuário livre apenas para optar por uma delas.

Outro conceito de hipertexto, pode ser encontrado em Rosenborg (1993, p. 19) quando afirma ser o hipertexto uma

nova tecnologia que permite a indexação de todas as palavras de um documento e a criação de “vínculos ativos”(hot links) entre diferentes seções do documento. Os hot links, que fazem parte do hipertexto, permitem que o leitor salte intuitivamente entre os diferentes tópicos e consulte definições em “janelas” que se abrem instantaneamente na tela.

Não obstante este autor considerar o hipertexto como uma nova tecnologia, não se trata de uma idéia atual. Porém, só com o desenvolvimento tecnológico foi possível a sua utili-

zação como uma fundamental ferramenta de recuperação da informação, organizando-a de maneira não convencional.

Sobre sua evolução Vilan Filho (1994, p. 296) lembra os dois aspectos fundamentais que levaram a transformar o hipertexto em uma realidade, são eles

em primeiro lugar, era necessário dispor de telas gráficas de alta resolução, fazendo com que os documentos fossem representados em todo seu esplendor: com figuras, gráficos e toda a riqueza tipográfica das publicações impressas. Em segundo lugar, foi necessária a revolução da programação orientada a objeto, que tornou possível uma nova organização e processamento da informação.

Esta revolução é de muito vigor, pois o hipertexto propõe um constante girar de textos e um constante “garimpar”. E Lévy (1996, p.41) entusiasticamente anota:

o hipertexto é dinâmico, está perpetuamente em movimento. Com um ou dois cliques, obedecendo por assim dizer ao dedo e ao olho, ele mostra ao leitor uma de suas faces, depois outra, um certo detalhe ampliado, uma estrutura complexa esquematizada. Ele se redobra e desdobra à vontade, muda de forma, se multiplica, se corta e se cola outra vez de outra forma.

Portanto, esse sistema aberto, democrático, libertário e mobilizante, ampliado com os recursos da multimídia, tende a tornar-se cada vez mais importante no contexto da informação.

4 SOBRE O HIPERTEXTO E O JOGO DA AMARELINHA

Fazer uma ligação entre a tecnologia e a literatura é menos inusitado do que parece, principalmente nos últimos anos, quando uma gama incrível de cd-rom literário vem sendo lançado nos mais diversos países. O alvo são desde a criança da pré-escola até os mais avançados na idade.

Além disso, não se pode quantificar o número de home page que surge a cada dia nas redes de informação, cuja estrutura, em hipertexto, permite ao leitor novas descobertas e desafios. Tudo isso é apenas uma questão de mudança de paradigma, situação em que o leitor irá abandonar um suporte para “navegar” num outro mais moderno.

Enfatizando o papel do leitor, Chaves (apud Smit, 1997, p. 2) lembra que *o hipertexto “pode ser lido”, não em seqüência, de forma linear, pré-determinada, mas de acordo com o princípio da associação de idéias, ou de uma “idéia puxa a outra”*.

O paralelismo aqui proposto, fundamenta-se em aspectos de semelhança entre o “hipertexto informático” e o “não-informático” da obra de Julio Cortázar. Para tanto, sugere-se a observação de pontos como: a) estrutura da página de orientação, b) objetos de impulso, c) não linearidade e d) links.

Quadro de orientação

À sua maneira, este livro é muitos livros, mas é, sobretudo, dois livros. O leitor fica convidado a *escolher* uma das seguintes possibilidades:

O primeiro livro pode ser lido na forma corrente e termina no capítulo 56, ao término do qual aparecem três vistosas estrelinhas que equivalem à palavra “Fim”. Assim, o leitor prescindirá sem remorsos do que virá depois.

O segundo livro pode ser lido começando pelo capítulo 73 e continua, depois, de acordo com a ordem indicada no final de cada capítulo. Em caso de confusão ou esquecimento, será suficiente consultar a seguinte lista:

73 - 1 - 2 - 116 - 3 - 84 - 4 - 71 - 5 - 81 - 74 - 6 - 7 - 8 - 93 -
 68 - 9 - 104 - 10 - 65 - 11 - 136 - 12 - 106 - 13 - 115 - 14 -
 114 - 117 - 15 - 120 - 16 - 137 - 17 - 97 - 18 - 153 - 19 - 90 -
 20 - 126 - 21 - 79 - 22 - 62 - 23 - 124 - 128 - 24 - 134 - 25 -
 141 - 60 - 26 - 109 - 27 - 28 - 130 - 151 - 152 - 143 - 100 -
 76 - 101 - 144 - 92 - 103 - 108 - 64 - 155 - 123 - 145 - 122 -
 112 - 154 - 85 - 150 - 95 - 146 - 29 - 107 - 113 - 30 - 57 - 70 -
 147 - 31 - 32 - 132 - 61 - 33 - 67 - 83 - 142 - 34 - 87 - 105 -
 96 - 94 - 91 - 82 - 99 - 35 - 121 - 36 - 37 - 98 - 38 - 39 - 86 -
 78 - 40 - 59 - 41 - 148 - 42 - 75 - 43 - 125 - 44 - 102 - 45 -
 80 - 46 - 47 - 110 - 48 - 111 - 49 - 118 - 50 - 119 - 51 - 69 -
 52 - 89 - 53 - 66 - 149 - 54 - 129 - 139 - 133 - 140 - 138 -
 127 - 56 - 135 - 63 - 88 - 72 - 77 - 131 - 58 - 131 -

Com a finalidade de facilitar a rápida identificação dos capítulos, a numeração é repetida no alto das páginas correspondentes a cada um deles.

a) Estrutura da Página de Orientação

O capítulo 1 do livro *O Jogo da Amarelinha* é antecipado por uma página, denominada – Quadro de Orientação, onde o autor enumera (como sugestão) os capítulos que o leitor poderá trilhar, caso ele não queira ler o livro de maneira tradicional, ou seja capítulo após capítulo.

Esta página de orientação (modelo apresentado na página ao lado), pode ser comparada a página inicial do sistema de hipertexto, ou seja, aquela que contém o ponto de partida, composta de botões a serem acionados pelo usuário, em

geral denominada de “documento início”.

b) Objetos de impulso

Denominou-se objeto de impulso aquilo que provoca ou possibilita o desejo de prosseguir. Na brincadeira da amarelinha, o objeto de impulso em geral é uma pedra (“que marca a progressão do brincante”), no computador no momento de uso de um hipertexto, é o mouse (chave das portas) e na obra - *O Jogo da Amarelinha*, o impulso são as indicações anotadas no final de cada capítulo. Veja a seguir:

126

— Por que, com teus encantamentos infernais, arrancaste-me à tranqüilidade da minha primeira vida. . . O sol e a lua brilhavam para mim sem artifício; acordava entre apazíveis pensamentos, e ao amanhecer dobrava as folhas para rezar minhas orações. Não via nada de mau, pois não tinha olhos; não ouvia nada de mau, pois não tinha ouvidos; mas hei de me vingar!

“Discurso da mandrágora”, em *Isabel do Egito*, de
ACHIM VON ARNIM.

(— 21)

Em setembro de 80, poucos meses depois do falecimento de meu pai, resolvi afastar-me dos negócios, cedendo-os a outra edição infecta; não compreendo como alguém possa se incasa extratora de Jerez, de tão boa reputação quanto a minha; terressar por uma coisa assim. Pensar que você passou horas realizei os créditos que me foi possível, aluguei os edifícios, inteiras devorando essa sopa fria e insípida, como tantas outras trespasssei as adegas e os seus estoques, tendo ido viver em Ma-leituras incríveis, *Elle* e *France-Soir*, as horríveis revistas que dri. O meu tio (primo-irmão de meu pai), dom Rafael Bueno Babs lhe emprestava. *Tendo ido viver em Madri*, suponho que de Guzmán y Ataide, quis alojar-me em sua casa, mas eu re-depois de tragar cinco ou seis páginas o leitor acaba por en-sisti a essa oferta para não perder a minha independência. Fi-grenar e não pode mais deixar de ler, um pouco como não se nalmente, consegui encontrar um termo de conciliação, com-pode deixar de dormir ou de mijar, escravidões ou chicotadas binando a minha confortável liberdade com o hospitaleiro ou baba. *Finalmente, consegui encontrar um termo de concidi-desejo do meu parente; aluguei um quarto perto da sua resi-lição, uma língua feita de frases pré-fabricadas para transmitir dência, coloquei-me na situação mais adequada para estar só idéias superpodres, as moedas de mão em mão, de geração de-quando quisesse ou para gozar do calor da família, quando isso geração, “te voilà en pleine écholalie”. Gozar do calor da me fosse necessário. O bom senhor vivia, quero dizer, nós vi-família, essa é boa, puta que o pariu se não é boa. Ah, Maga, víamos no bairro que foi construído onde antes se encontrava como podia você tomar essa sopa fria, e que diabo é o Pósito,*

211

c) Não linearidade

No hipertexto informático, o leitor não tem a obrigatoriedade da leitura seqüencial. Clicando, ele opta pela próxima página ou pelo próximo texto, sendo este espaço uma das grandes vantagens deste sistema.

A não-linearidade também é uma constante na estrutura da obra – O Jogo da Amarelinha, tornando-a um hipertexto não-informático. Nela o leitor “pula” de um capítulo ao outro de maneira não seqüencial, seguindo a orientação do autor. Assim como no hipertexto, a obra tem um dinamismo constante.

— Seria melhor se deixasse o travesseiro em paz e mudasse minha cabeça — disse Oliveira. — A cirurgia ainda está nos seus primórdios, não se pode negar. . .

➔ (— 88)

Outra peculiaridade pode ser observada no capítulo 34 (trecho na página ao lado) onde há uma estrutura de hipertexto dentro do próprio capítulo. Ou seja, o texto lido linearmente não leva à sua compreensão do mesmo, pois o autor “joga”, com dois textos intercalando suas linhas.

d) Links

Evidentemente que os pontos sensíveis de um hipertexto, representados por uma palavra e/ou ícones, não estão presentes na obra de Júlio Cortázar, porém pode-se considerar como pontos sensíveis os travessões e os números entre parênteses, existentes no final de cada capítulo, pois estes são idealizados para servir de âncoras para outros capítulos. Para maior compreensão, veja o exemplo no alto da página.

5 TRAJETÓRIA LABIRÍNTICA OU UMA CONCLUSÃO LABIRÍNTICA

Se a proposta deste trabalho fosse fazer uma análise do conteúdo do livro, o leitor iria descobrir personagens complexos com comportamentos e idéias marcantes e profundas, muito parecido com o emaranhado de um labirinto.

Porém, teve-se aqui apenas a intenção de estimular um “olhar curioso e caleidoscópico” sobre – O Jogo da Amarelinha e o hipertexto.

Esta obra leva o leitor ao núcleo do labirinto, provocando uma sensação de eterna busca, algo bem semelhante ao hipertexto, caminhando e encaminhando para novas páginas. É uma “onda” contagiante, recusa acomodação e provoca no leitor ímpetos “hipertextuais”, uma febre de hipertexto.

Nesse instante, por exemplo, surge o “desejo” de mover a pedra ou o mouse e se “linkar” com um outro livro – Lições das horas de Ângela Leite de Souza (1990), onde uma nova casa ou janela se abre, surgindo o micropoema:

“À beira do poço
Sentei-me com um desejo:
Não perder a sede.”

Poeticamente é isto que se “sonha”, a busca de novas informações, novas saídas (ou entradas) que o hipertexto pode possibilitar.

BIBLIOGRAFIA

- ARRIGUCCI JUNIOR, Davi. *O escorpião encalacrado: a poética da destruição em Julio Cortázar*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.
- CASCUDO, Luis da Câmara. *Dicionário do folclore brasileiro*. 6.ed. Belo Horizonte: Itatiaia, 1988.
- CASTRO, César Augusto; RIBEIRO, Maria Solange Pereira. Sociedade da informação dilema para o bibliotecário. *Transinformação*, v. 9, n. 1, p. 17-25, jan./abr. 1997.
- CORTÁZAR, Julio. *O jogo da amarelinha*. São Paulo : Abril Cultural, 1985. 2v.
- CUNHA, Murilo Bastos da. As tecnologias de informação e a integração das bibliotecas brasileiras. *Ci. Inf.*, v. 23, n. 2, p. 182-189, maio/ago. 1994.
- FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. *Novo dicionário da língua portuguesa*. 2.ed. Rio de Janeiro : Nova Fronteira, 1986.
- LÉVY, Pierre. *A árvore do conhecimento*. São Paulo : Escrita, 1995.
- _____. *O que é virtual?* São Paulo : Ed. 34, 1993.
- _____. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. São Paulo : Ed. 34, 1996.
- MELO, Veríssimo. *Folclore infantil*. Rio de Janeiro : Ed. Cátedra, 1981.
- MELLO NETO, João Cabral de. *Poesias completas*. 3.ed. Rio de Janeiro : J. Olympio, 1979.
- NEGROPONTE, Nicholas. *A vida digital*. São Paulo : Companhia das Letras, 1995.
- PARENTE, André (org.). *Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual* 2.ed. Rio de Janeiro : Ed. 34, 1996.
- ROSENBORG, Victoria. *Guia de multimídia*. Rio de Janeiro : Berkeley, 1993.
- ROWLEY, Jennifer. *Informática para bibliotecas*. Brasília : Briquet de Lemos, 1994.
- SFEZ, Lucien. *Crítica da comunicação*. São Paulo : Loyola, 1994.
- SMIT, Johanna W., MACAMBYRA, Marina M. *Tratamento da multimídia*. São Paulo : APB, 1997. (Ensaio APB, n.40)
- SOUZA, Ângela Leite de. *Lições das horas*. Belo Horizonte : Miguilim, 1990.
- VILAN FILHO, Jayme Leiro. Hipertexto: visão geral de uma nova tecnologia de informação. *Ci. Inf.*, v.23, n. 3, p.295-308, set./dez. 1994.

Apresentado à disciplina Tecnologias de Informática aplicadas à Ciência da Informação no Mestrado Ciência da Informação UNESP/ Marília, para Profª Drª Plácida L. V. A. C. Santos.

Sueli BortolinArtigo recebido em: 04/05/99

Bibliotecária, mestranda em Ciência da Informação na UNESP/Marília, com orientação da Prof^a D^a Maria Helena Toledo Costa de Barros. Professora do Departamento de Ciências da Informação da Universidade Estadual de Londrina

Title

Julio, the stone and the mouse

Abstracts

It presents concepts on the hypertext and also curiosities about the hop-sotch. It still suggests a comparative analysis of the book structure of Rayuela* by Julio Cortázar and the hypertext, pointing out similarities in the non-linear text structure, in the structure of the pages, in the links and in the impulse objects.

* original name

KeywordsLatin American Literature; Hypertext; Julio Cortázar.

Título

Julio, la piedra y el ratón

Resumen

Presenta conceptos sobre el hipertexto y también curiosidades sobre el juego de la rayuela. Sugiere, incluso, un análisis comparativo de la estructura de la obra - "O Jogo da Amarelinha", de Julio Cortázar y el hipertexto. Muestra semejanzas en la no linealidad de la estructura textual, en la presentación de la página, en los links y en los objetos de impulso.

Palabras-claveLiteratura Latinoamericana; Hipertexto; Julio Cortázar.
